

ccce MOESHOESHOE XXVII FHPubl 241
daté du 1/5/72.

SECRET

ce n'est pas que j'aime tant jouer au maître de morale, mais il y a quelque chose qui m'y force : en effet, deux séries d'ordres ne nous sont pas parvenues cette fois. Et il n'y a rien qui puisse rendre un Maître de Jeu plus triste qu'une série d'ordres manquante, sinon deux séries d'ordres manquantes... C'est d'autant plus navrant que ces deux joueurs sont deux amis à moi, que nous nous connaissons depuis longtemps et tout et tout. Que faire dans un cas comme celui-là ? D'autant plus que, dans le cas de Simon Joukes, il s'est passé quelque chose de malheureux. Il nous a écrit pour dire qu'il avait expédié ses ordres, mais ceux-ci ne nous sont pas parvenus... Y a-t-il eu du retard dans le courrier, c'est possible... Que faire dans un tel cas : tout Maître de Jeu a envie d'attendre un peu. Mais c'est bien sûr impossible s'il y a plus tard des ordres manquants d'un autre joueur, l'équité demanderait qu'on les attende aussi, et tout jeu par correspondance deviendrait impossible... D'autant plus que sur quinze jours, il y a moyen de faire parvenir ses ordres à temps. Je joue personnellement dans une partie du fanzine anglais War Bulletin, et, quoique le transport du courrier demande encore plus de temps, je n'ai jamais manqué mes ordres. Et pourtant, je ne les envoie qu'après discussion stratégique avec un allié anglais, ce qui prend bien sûr du temps : on se communique ses plans, on en discute, on se met d'accord sur une stratégie commune...

Ma recette est bien simple : dès que j' reçois les résultats d'une saison, j'envoie des ordres provisoires. Par la suite, si nécessaire après les consultations avec mon allié, j'envoie une rectification. Usuellement, elle ne concerne qu'une unité ou deux, ce qui me permet éventuellement de l'envoyer par télégramme sans trop de frais...

Tout ceci pour dire que je suis réellement strict en ce qui concerne les délais. Agir autrement serait injuste envers les autres joueurs. Sans rancune ?

une petite rectification plus continue : notre ami Rod Walker nous signale que Macedoni n'est pas le premier à envoyer des ordres de Diplomatie depuis l'Italie : la chose a déjà été faite au cours de l'été 1971 par le joueur américain Greg Warden, qui, à ce moment, était occupé à déterrer quelques Etrusques, dans la belle campagne toscane...

PUIS : LE JEU M2 (1972X)

MOUVEMENTS D'AUTOMNE 1902

ALLEMAGNE (Rinchon) : A Den (S) RUSSIE A Swe; F Hol-Nth; A Bel (S) A Bur-Pic; A Ruh (S) A Mun-Bur; A Mun-Bur; A Bur-Pic.

ANGLETERRE (Englebert) : pas d'ordres reçus : F Nth (H); F Ska (H); F Eng (H); A Nwy (H) (délogée)

AUTRICHE-HONGRIE (Grayn) : F Tri (H); Bud-Gal; A Vie (S) A Bud-Gal; A Rum (S) TURQUIE A Arm-Sev.

FRANCE (Macedoni) : F Pic-Bre; A Bre-Par; A Por (H); A Mar-Gas.

ITALIE (Bihay) : A Ven (H); A Apu-Tun; F Ion (C) A Apu-Tun.

RUSSIE (Liesnard) : F Swe (S) A StP-Nw; F Sev (H) et se fait casser la gueule...; A War (H); A Ukr-Mos; A StP-Nwy.

TURQUIE (Ankri) : A Arm-Sev; F Bla (S) A Arm-Sev; A Bul (S) AUTRICHE A Rum; A Gre (H).

centres possédés après l'automne 1902 :

ALLEMAGNE : Ber, Kie, Mun, Bel, Den, Hal (6; statu-quo)

ANGLETERRE : Edi, Lon, Lpl, ~~Nwy~~ (3; -1)

AUTRICHE-HONGRIE : Bud, Tri, Vie, Ser, Rum (5; +1)

FRANCE : Bre, Mar, Par, Spa, Por (5; +1)

ITALIE : Nap, Rom, Ven, Tun (4; +1)

RUSSIE : Mos, ~~StP~~, StP, War, Swe, Nwy (5; statu-quo)

TURQUIE : Ank, Con, Smy, Bul; Sev, Gre (6; +2)

retraites et destructions : la flotte russe F Sev, délogée et n'ayant aucun espace où se retirer, est annihilée. La Russie gardant cependant 5 centres peut donc reconstruire une unité.

L'armée anglaise A Nwy est délogée, elle peut faire retraite en Fin ou être retirée du jeu. L'Angleterre devant de toute façon retirer une unité, peut cependant soit retirer son A Fin, soit la garder et retirer une autre unité.

Pour gagner du temps, les ordres d'hiver (retraite) et d'ajustements seront envoyés en même temps. Cependant, les joueurs ont la possibilité d'envoyer plusieurs listes de constructions ou de retraits, à utiliser suivant l'option que choisira l'Angleterre au sujet de son A Fin. Pour respecter l'esprit du jeu et le règlement, deux listes sont permises : la première au cas où A Nwy fait retraite en Fin, l'autre au cas où A Nwy ne fait pas retraite et est retirée du jeu. A noter que l'Angleterre a le droit de faire d'abord retraite en Fin puis, comme ajustement, de la retirer. A vous de vous débrouiller...

communiqué de presse : Liéninegrad, le 20 octobre 1902.

Au cours d'une allocution diffusée par télégraphe Chappe sur toute l'étendue du territoire contrôlé par la Révolution, le Grand Timonier Vladimir Liénine a annoncé que le pays s'appellerait désormais "Union des Royaumes Sibériens" et non plus "Union des Royaumes Slaves et Sibériens". Cette importante modification serait justifiée par l'imminence de brillantes victoires. Néanmoins, le fait que la nationalité du ou des vainqueurs n'a pas été précisée par le Grand Timonier (lequel a d'autre part déclaré qu'il comptait bientôt effectuer un voyage en Amérique du Sud) laisse planer une certaine inquiétude dans les milieux gouvernementaux.

o:o

et maintenant un petit article de Rod Walker :

LA DIPLOMATIE POSTALE DANS UNE PERSPECTIVE MONDIALE

La Diplomatie postale, de 1963 à 1969, fut un phénomène nord-américain. Ceci était largement dû au fait que la distribution du jeu d'Allan Calhamer fut longtemps restreinte à l'Amérique du Nord, et, même là, aux principaux centres urbains. Depuis la fondation en Angleterre d'Albion par Don Turnbull en 1969, la Diplomatie postale s'est rapidement étendue. Des fanzines de Diplomatie postale paraissent aujourd'hui en Angleterre, en Belgique et en Afrique du Sud. De plus, le jeu s'étend encore en Amérique du Nord. De nombreux auteurs suggèrent que la Diplomatie postale est encore dans son enfance. Si c'est le cas, cette pensée est, sous certains aspects, effrayante.

La Diplomatie postale commença dans un très petit groupe d'amateurs, et il leur était facile de se connaître. Aujourd'hui déjà, pourtant, ce n'est plus possible pour les joueurs. Par contre, les Maîtres de Jeu ont partiellement réussi à garder un sentiment d'amitié et de coopération, un sentiment que la Diplomatie postale est une "communauté".

Mais cela va peut-être se terminer. Ce sentiment de "communauté" est basé sur la possibilité pour la plupart des éditeurs de recevoir et de lire l'oeuvre des autres. Mais le nombre de publications est en train d'augmenter rapidement. Plus de 140 jeux postaux ont été organisés en 1971 (plus du double du nombre de jeux en 1970), et il semble qu'il y en aura au moins autant en 1972. Le volume même du matériel publié rend de plus en plus difficile le simple fait de se tenir au courant de tout ce qui se passe. Même le travail apparemment simple de dresser des statistiques des résultats des jeux pourrait un jour devenir trop important que pour qu'une seule personne puisse s'en occuper.



centres possédés après l'automne 1903 :

ALLEMAGNE : Ber, Kie, Mun, Hol (3; -1)

ANGLETERRE : Edi, Lon, Lpl (3 + 1)

AUTRICHE-HONGRIE : 27 70. -1

FRANCE : Bre, ~~Mar~~, Par, Spa, Bol, ~~Lp~~, Por (5; -2)

ITALIE : Nap, Rom, Ven, Tur, Mar (3; -1)

RUSSIE : Mos, Sev, StP, War, Bld, Rum, Swe, Nwy, Den, Vie, Ber, Tri,
Ven (+3; +3)

TURQUIE : Ank, Con, Smy, Bul, Gre, Ser, Tun (7; +1)

Pour gagner du temps, les ordres d'hiver (retraite) et d'ajustements seront remis ensemble. Les ordres d'ajustements (constructions et destructions) peuvent être rédigés en un maximum de quatre listes, suivant l'option que choisira l'Italie au sujet de son A Ven.

[illegible]

encore un petit article, histoire de remplir des pages :

C'est à l'invitation de Monsieur Paul Van Den Boeynants et du Ministère de la Défense Nationale que de nombreux participants (73) se sont retrouvés, le 10 avril à 8 heures, dans un bâtiment de l'Avenue de la Couronne, à Bruxelles, afin de prendre part à HopMitCon I, la 5ème Convention belge de Diplomatie et de stratégie. Dans l'assemblée, outre Monsieur Michel Liesnard, le fameux maître international, on reconnaissait de nombreux "newcomers", parmi lesquels nous citerons MM. Lewkowicz, Lurquin, Darquenne, Dicleman, Legros, Peltot, Chalupa, Randax, Pivetta, et Balza.

Dès 8.30 h., les inscrites s'installèrent dans les chambres somptueuses mises à leur disposition par le comité organisateur, puis, vers 9 heures, tous se rendaient à la visite médicale destinée à déceler les inaptes (hypernerveux, dyslexiques, parkinsoniens, etc...). Finalement, à 10 heures, les premières parties commençaient, qui devaient se prolonger jusque 22 heures.

Ce programme du premier jour fut respecté au cours des trois autres journées et les parties, jouées dans une atmosphère silencieuse et tendue, ne furent interrompues que par les repas. Les organisateurs avaient bien fait les choses : les participants purent successivement savourer du veau Marengo (un peu trop gras, hélas), une entrecôte Bercy (où l'on avait remplacé la moëlle par des rondelles de chipolatas!), du filet américain et une assiette anglaise. Le service, parfait et très discipliné, ne laissait rien à désirer. Par contre, la pénurie de boissons alcoolisées se fit cruellement sentir.

Au total, 14 parties de Diplomatie traditionnelle furent disputées avec 2 jeux. Signalons, pour la petite histoire, que deux d'entre elles furent remportées par un ami du fils du fleuriste Gustin, de Hannut.

Liesnard, en appliquant le plan 15, écrasa l'Allemagne au jeu "1914", et ce malgré la trahison des Belges et l'entrée en guerre, au côté des empires centraux, de l'Italie et de la Turquie. Il y eut également plu-

sieurs "variantes de Youngstown" et d'innombrables empoignées au Stratego, aux échecs et aux dames. Enfin, Custer démontra définitivement sa supériorité sur Sitting Bull.

Les vaincus, les moflés, les écrabouillés purent oublier leurs malheurs dans la salle de cinéma annexée aux locaux de la convention; on projeta notamment "War of the Worlds" et "La mort aux trousses".

En définitive, ce fut là une manifestation remarquablement organisée pour laquelle nous ne pouvons que remercier Monsieur Van Den Boeynants.

L'inapte de service,

et, pour finir, le JEU M4 (1972AW) MOUVEMENTS DE PRINTEMPS 1901

ALLEMAGNE (Vrins) : F Kle-Den; A Ber-Kle; A Mun-Tya.

ANGLETERRE (Joukes) : pas d'ordres reçus; F Lon (H); F Edi (H); A Lpl (H)

AUTRICHE-HONGRIE (Liesnard G.) : F Tri (H); A Vie-Gal; A Bud-Ser.

FRANCE (Materna) : F Bre-Eng; A Par-Gas; A Mar-Tpa.

ITALIE (Burnier) : A Ven-Pis; A Rom-Ven; F Nap-Lon.

RUSSIE (Steenwinckel) : F StP(cs)-GBo; A War-Gal; A Mos-Ukr; F Sev (H).

TURQUIE (Mayeur) : A Con-Bul; A Smy-Con; F Ank-Bla.

communiqué de presse : Vienne, le 20 mars 1901.

Le Haut Conseil Impérial Rénové et Epuré s'est réuni ce matin sous la présidence éclairée de S.M. Goupil Ier, Shahinchah. Après avoir écouté avec bienveillance son propre discours, le président du Conseil a adopté à l'unanimité la résolution suivante : "Les forces terrestres et navales de l'Empire seront placées sous le commandement unique d'un illustre général (dont le nom doit rester secret pour des raisons de sécurité) qui s'est précédemment illustré à la tête des armées d'un Empire islamique bien connu et d'une République Sociale limitrophe. Le fait que ledit Général ait, par la suite, subi quelques échecs mineurs avec les forces d'une certaine union de royaumes n'a pas été pris en considération, a ajouté M. Murr, porte-parole officiel du palais."

ATTENTION : DELAIS DE REMISE DES ORDRES :

JEU M2 (1972X) : ordres d'hiver et d'ajustements 1902 : le samedi 6 mai 1972, à 24 heures.

JEU M3 (1972AF) : ordres d'hiver et d'ajustements 1903 : le samedi 6 mai 1972, à 24 heures.

JEU M4 (1972AW) : ordres d'automne 1901 : le samedi 13 mai 1972, à 24 heures.

MOESHOESHOE

un périodique hebdomadaire
expédié par l'éditeur

Michiel FERON

Grand-Place 7

B-4280 HANNUT / Belgique

HANNUT
Rod WALKER-5729 A
4719 FEDERATION STREET
SAN DIEGO, Calif.
92116 USA

PAR AVION



tant
AO nelt